AMIGA MIA
Mensile
Numero 12
Lire 15.000
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
MARBLE-SLIDE
CODEX
MAGIC WIZARD
PHANTOM
GAMES TRAINER
PER IMPARARE A GIOCARE ALLA GRANDE
GRUPPO LOGICA 2000

GRUPPO LOGICA 2000

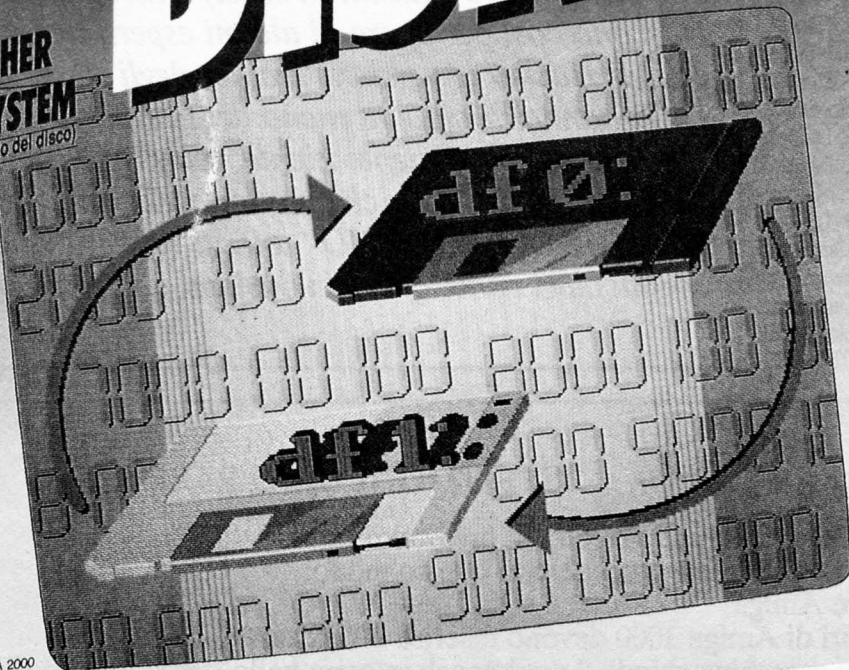
# AMIGA
## MIA

# 12

**Amiga Mia n. 12**
Anno 1990
Mensile di cultura informatica e attualità
Edizioni Gruppo Logica 2000 srl
Via Francesco Sforza 14
20122 Milano
Reg. in corso presso il Tribunale di Milano.
Distribuzione: Marco A&G S.p.A. via Fortezza 27 Milano.
Stampa: Aligraf - Milano
Direttore responsabile: Antonio Lucarella
Hanno collaborato: Alfredo Onofrio, Giusy Quattrini, Stefano Currò, Giuseppe Rossi, Emanuela Campanozzi
Ufficio Tecnico: tel. (02) 3314868

*Salve ragazzi, questo mese vi presentiamo una nuova compilation di quattro giochi con il trainer. Tranquilli, non si tratta di un nuovo virus ma di una speciale opzione che vi consente di raggiungere punteggi stratosferici.*
*Infatti l'opzione Trainer serve a facilitare il giocatore ed aiutarlo tramite una serie di "gabole" di cui parleremo in seguito verso la soluzione del videogame.*
*Spesso, quando compriamo dei giochi, specialmente gli Arcade definiti SHOOT AND UP (in italiano "spara e fuggi") siamo costretti dalla difficoltà del gioco, o a esercitarci per anni prima di completare tutti gli schemi o a rinunciare a parte del programma visionando così solo una minima parte del nostro "caro" (in tutti i sensi) Videogames.*
*Nascono così per opera di alcuni esperti in programmazione e capaci Hacker le versioni Trainer degli stessi giochi.*
*Cosa hanno di più e di meno dei primi.*
*Di meno assolutamente niente, ma di più una serie spesso lunga di facilitazione che rendono giocabili anche ai non "RAGAZZI PRODIGIO" una lunga serie di giochi spettacolari come quelli inclusi nel nostro giornale.*

## ISTRUZIONI GENERALI

Questo disco contiene una raccolta di programmi.
Per caricare i programmi procedete in questo modo:
1) Accendere Amiga
2) I possessori di Amiga 1000 devono inserire il kickstart.
3) Quando la macchina chiede il workbench inserire nello stesso drive il disco di AMIGA MIA.
4) **MOLTO IMPORTANTE:** durante il caricamento verrà richiesto di disabilitare eventuali espansioni di memoria e drives esterni (premendo il tasto sinistro del mouse quando richiesto).

# GAMES TRAINER

Modalità di caricamento

I quattro giochi sono contenuti su un unico dischetto:
Per caricare i giochi dovete utilizzare i tasti funzione

F1 per MARBLE-SLIDE
F2 per CODEX
F3 per MAGIC WIZARD
F4 per PHANTOM

Durante il caricamento vedrete delle righe colorate apparire sul monitor, niente paura è solo un meccanismo dovuto alle funzioni di decompattazione dei giochi.
Dopo alcuni secondi vedrete apparire lo schermo iniziale del gioco, o meglio quello del trainer.

Le opzioni tipiche dei trainer sono le seguenti :

VITE INFINITE

Muniscono il giocatore di vite maggiori a quelle programmate, per ottenere ciò viene eliminano il contatore di vite, in modo che il giocatore anche essendo eliminato più volte possa continuare ininterrottamente fino alla risoluzione del gioco.
Sono quasi sempre utilissime e portano facilmente il giocatore verso la conclusione della partita.
Hanno l'unico punto nero di essere inutili nei giochi a schema, cioè dove il giocatore per poter passare ad uno schema successivo deve completare quello precedente, e se viene distrutto è costretto a ripartire dall'inizio del primo, in questa categoria di giochi le vite infinite sono spesso inutili perché se il giocatore non riesce a passare uno schema viene legato ad esso a vita.......

ARMI INFINITE

Muniscono il mezzo comandato dal giocatore di armi o potenza illimitata, questo stratagemma è utilissimo nei giochi in cui si è costretti a limitare le proprie energie per non restarne privi negli scontri più duri.
Utile ma non indispensabile serve per dare una mano al giocatore ma non gli garantisce la soluzione del gioco.

ANTI COLLISIONE

E' il più grande contributo ai giochi arcade, questo stratagemma elimina gli urti fra noi e qualsiasi altro oggetto amico o nemico sullo schermo.
Come potrete certamente immaginare questo vi permette sempre di terminare i giochi senza alcun problema, infatti potrete aver una sola vita, e nessuna arma ma evitando tutti gli attacchi nemici non vi saranno certo problemi nella conclusione del gioco
Volete sapere come funziona questo stratagemma, o meglio come si ottiene?
Nei computer esiste una cella di memoria programmata proprio per controllare ed indicare le collisioni volute o no, fra degli oggetti definiti sprite, se il valore di questa cella è zero essa indica che nessuno scontro è in atto, se contiene il valore 1 annuncia che si è effettuata una collisione fra sprite.
Alterando questa locazione di memoria, in modo che indichi sempre il valore 0 non si avranno effetti distruttivi al momento della collisione del nostro mezzo (auto, astronave o umanoide che sia) con gli altri esseri nemici computerizzati.

PARTENZA AD ALTRI LIVELLI

In alcuni giochi è possibile partire non dal primo livello ma scegliendo quello desiderato.
Esso permette di fare esperienza su un livello evitando inutili sprechi di energia e vite in parti di gioco inaccessibili o già conosciute e normalmente superate.
Spesso viene abbinato agli altri trainer visti in precedenza.
Questi che abbiamo illustrato brevemente sono i tipi di trainer più comuni e facilmente trovabili nei giochi moderni, i primi

esempi di trainer erano stati disprezzati perché tendevano ad aiutare il giocatore in modo troppo evidente, spesso togliendo qualsiasi difficoltà, rendendo così il gioco scarsamente emozionante. (Provate a giocare a qualsiasi gioco munendovi di armi, vite ed energia infinita e magari senza che le collisioni vi provochino danni e ditemi se vi divertirà).
Ma ora tutti i giochi hanno dei trainer intelligenti, che possono essere attivati quando e nella misura che si preferisce, vi spiego meglio, un menu iniziale vi fornirà tutte le scelte di trainer che potrete utilizzare a vostra preferenza.

E veniamo ai giochi inclusi nel nostro disco. Sono quattro giochi muniti di trainer (ma toh!!!) ma di categorie differenti.

PHANTOM

La nostra navicella munita di ogni tipo di armi e munizioni deve liberare uno splendido pianeta dall'invasione degli alieni.

MARBLE-SLIDE

Un simpaticissimo e divertente gioco, in cui la protagonista è una palla dai rimbalzi pazzi, che dovremo comandare verso dei nemici da distruggere.

CODEX

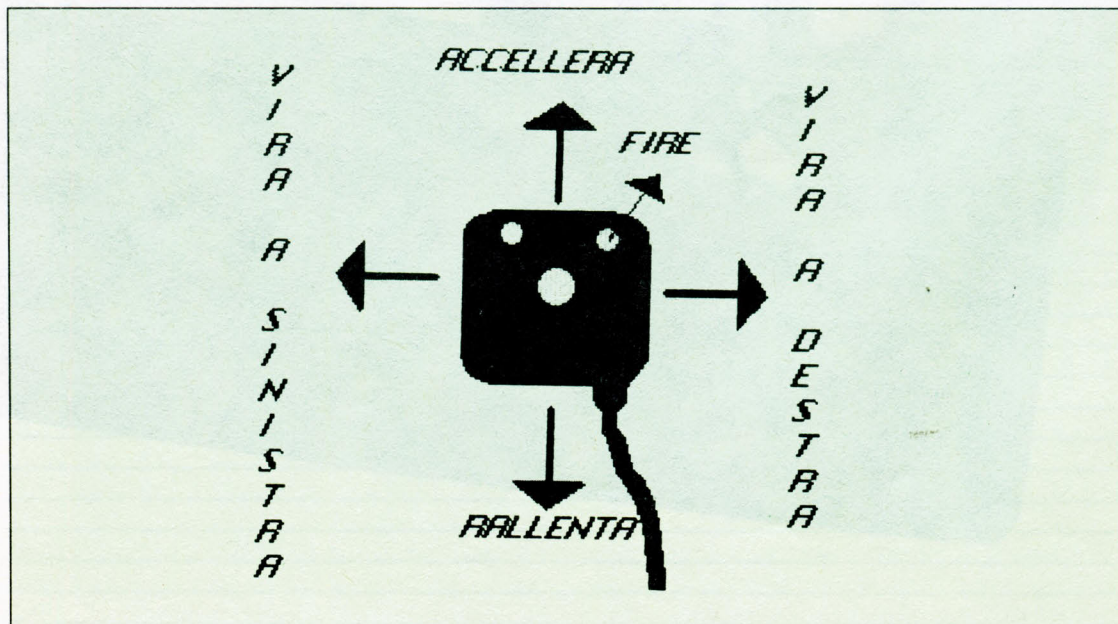
Gioco diviso in due parti, la prima interpretata da un muscoloso eroe volante, la seconda da una sexy subaquea impegnata in duelli con squali e mostri marini.
Ottimo l'aspetto grafico del gioco.

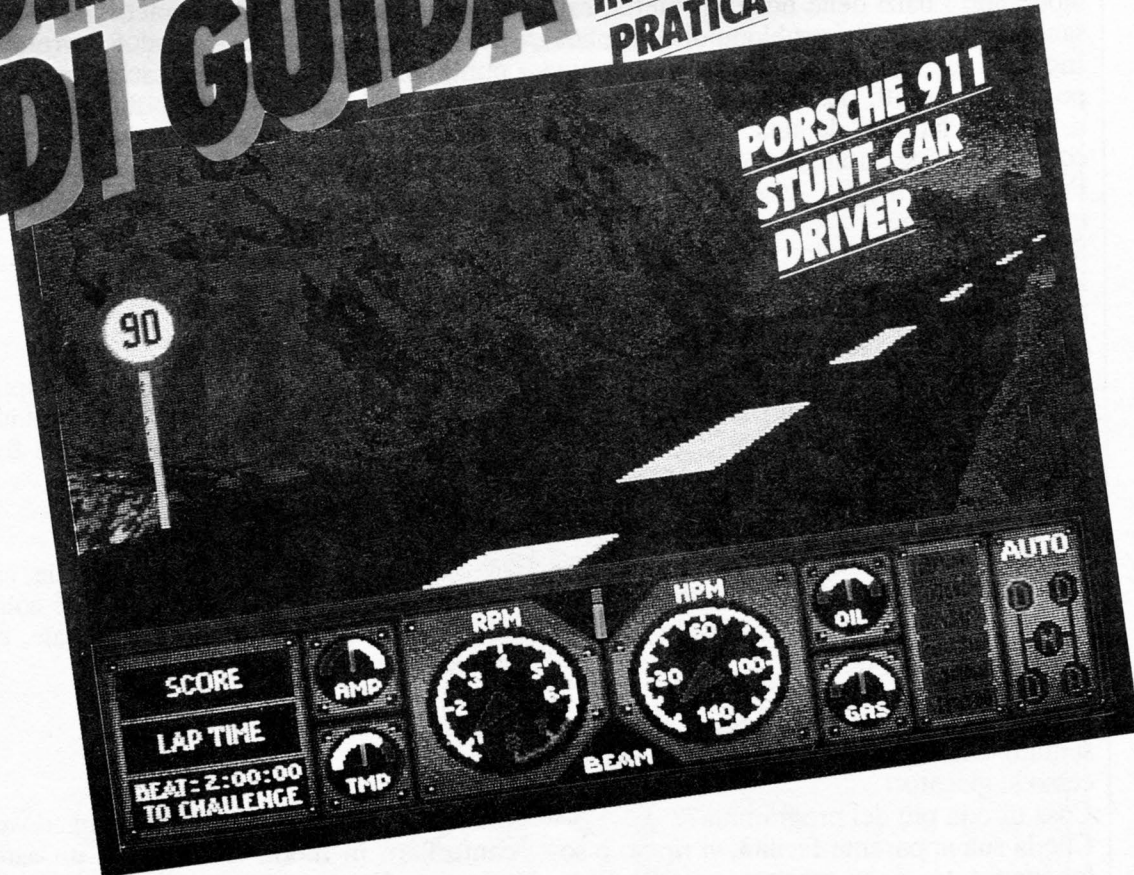
MAGIC WIZARD

Ancora un ottimo gioco a schemi, nei quali dovrete raccolgiere particolari tipi di oggetti che vi permettano di trovare la chiave per il passaggio al quadro successivo.
In questo gioco è molto interessante e utile l'opzione del trainer che vi permetterà di partire dallo schema che desiderate.
Ed ora passiamo ai giochi....

# PHANTOM

Abbiamo deciso di superare ancora una volta noi stessi.
Eccovi un gioco che vi terrà legati al computer per anni luce, ebbene sì PHANTOM altro che non è che uno spara e fuggi a scorrimento verticale, ma che spara e fuggi.! Il tema del gioco è talmente avvincente che una volta cominciata una partita sarà difficile staccarsi, anche perché grazie alle opzioni di trainer (premendo fire al termine di ogni partita prima che la navicella torni al punto di partenza) un game durerà ore, ma non crediate che sia facile arrivare al traguardo.

Vi trovate a bordo di una piccola, ma super armata, astronave in orbita sulla superficie di un pianeta futurista invaso da alieni.
Quest'ultimi nascondono nel sottosuolo le loro armate più potenti, e controllano le entrate grazie a flotte di mezzi terrestri e volanti dalle mille configurazioni ed armi.
Il vostro scopo è di liberare il pianeta dagli alieni distruggendo tutto ciò che è alieno (vallo a riconoscere se sei capace).
Praticamente un ROBIN WOOD anni 3000.
Semplice vero ???
Certo, ma provate a giocare la prima partita senza trainer e cronometrate quanti secondi resistete, infatti questo è proprio un tipico gioco definito impossibili ai più visto la grande abilità di uso del joystick che è richiesta.
I mostri (o meglio i nemici che troverete su tutto il pianeta) sono disegnati in modo stupendo, grazie ad un uso senza risparmio di colori e sfumature, gli sfondi sono ogni attimo differenti, è incredibile vedere quanti paesaggi da fantascienza si possono trovare su un pianeta.
Dovrete stare attenti ad ogni cosa, tutto infatti può animarsi, piante sassi ed affini compresi.
Come già avrete capito la grafica è superlativa, così come il sonoro, sia negli effetti che nella musica, essa rende pienamente l'atmosfera del gioco. Lo scrolling è fluido e veloce, tanto da creare a volte problemi durante le esplosioni nel capire dov'è la nostra astronave.
PHANTOM è destinato a diventare un grande classico nei giochi SHOOT AND UP, certo non ha nulla da invidiare ai giochi da bar che vanno per la maggiore, e in più ha la fortuna che grazie al trainer potrete giocarlo tutto senza dover crearvi un esaurimento nervoso.

# IN EDICOLA

AMIGA
MIA
Mensile
Numero 10
Lire 15.000
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
SIMULATORE DI GUIDA
SPORTIVA E SU STRADA IN TEORIA E PRATICA
GRUPPO LOGICA 2000
PORSCHE 911 STUNT-CAR DRIVER
90
SCORE
LAP TIME
BEAT: 2:00:00 TO CHALLENGE
AMP
TMP
RPM
HPM
BEAM
OIL
GAS
AUTO

# MARBLE-SLIDE

Definito da molti come uno dei giochi più originali degli ultimi tempi, MARBLE-SLIDE, rispecchia fedelmente l'antico detto che un gioco diventa un successo non solo quando ha una grafica superba o un sonoro megagalattico, ma soprattutto quando è divertente e ha quel qualcosa di affascinante che lo rende diverso dai soliti schemi dei videogiochi.
La trama di MARBLE-SLIDE è presto detta.
Impersonate una pallina alquanto strana e pericolosa (per i nemici) il cui scopo è di schiacciare i propri nemici, che girano indisturbati per lo schermo, o nei quadri più difficili, nelle loro gabbie.
La pallina sembra seguire una forza di gravità alquanto forte e dispettosa, infatti essa spesso cambia di intensità favorendo o bloccando i balzi della nostra protetta, causando così dei grossi problemi di controllo.
Inoltre i nemici da abbattere hanno una peculiarità, infatti possono essere schiacciati solo se indicati da una freccia, in caso contrario essi si duplicheranno.
Per spiegarvi meglio, vi farò un esempio molto semplice.
Se vedete un alieno (lo chiameremo Pippo) seguito da una piccola freccia, vuol dire che è quello che dovete abbattere, ma se accidentalmente ne schiacciate un'altro quest'ultimo si scisserà in due parti, facendo nascere due piccoli Pippo identici all'originali ma più piccoli.
Capito?? , penso proprio di sì, ma ora vi chiederete che danno può farvi ciò, visto che ad uno a uno dovete schiacciarli tutti.
Semplice avete un tempo limite, e se non riuscite in quel tempo ad abbattere tutti i nemici siete fritti (o meglio dovete ricominciare una nuova partita.)
E quì interviene il Trainer.
Infatti in questo gioco il trainer è rappresentato dal tempo infinito che viene concesso ai giocatori.
Cosa dire in più del programma??
Che la sua apparente facilità, vi ripeto è solo apparente, e la graziosa grafica usata, specialmente nel disegnare la nostra palla e i nemici, ne fanno un gioco seppur banale, altamente interessante.
Inoltre gli schemi di gioco conosciuto sono oltre 100, abbastanza per poter far utilizzare il gioco, anche col trainer, per diverso tempo senza annoiarsi e trovando sempre nuove situazioni e nuovi stimoli.
Oltre ad abbattere i vari nemici dovete, come tutti i giochi che si rispettino, interessarvi al punteggio ottenuto.
Per poterlo alzare sono presenti diversi tipi di bonus:

BONUS per il tempo risparmiato:
Vi saranno regalati 100 punti ogni secondo di partita che risparmierete nello svolgimento dello schema

BONUS per le lettere catturate:
Alcune lettere appariranno sullo schermo durante la partita, per rimanere accese solo per pochi secondi, catturandole avrete dei punti bonus alla fine di ogni schema.

Durante il gioco potrebbero accendersi dei simboli particolari :

UNA FRECCIA VERSO IL BASSO
Ferma per alcuni istanti tutti i nemici facilitando il nostro compito.

UN LAMPO GIALLO
Trasforma tutti i nemici in prede colpibili immediatamente, dura per pochi attimi e viene segnalato dalla presenza di una freccia su ogni nemico.

UNA PALLINA ROSSA
Ricostruisce i nemici allo stato iniziale, cioè se alcuni di essi si sono divisi, perché colpiti dalla nostra palla in modo accidentale, essi si ricompongono in un'unica untià.

Il CONTROLLO DELLA PALLA

Non è facile!!!!!!
Infatti in MARBLE-SLIDE non dovete controllare in modo tradizionale un astronave o un'automobile, ma dovete controllare i rimbalzi di una palla che di normale non ha assolutamente nulla.

L'unico momento controllabile è come potete immaginare l'impatto al suolo della palla.
In quel attimo dovete inclinare il joystick dalla parte in cui volete indirizzare il rimbalzo.
Per alzare i salti dovete premere il tasto di fuoco spingendo verso l'alto, e questo sempre e solo nel momento dell'impatto della palla al suolo, per stoppare i salti dovete naturalmente fare l'azione opposta (sparo e joystick verso il basso).
Forse vi sembrerà un controllo abbastanza problematico, e probabilmente non avete tutti i torti, ma vi assicuro che dopo pochi attimi comincerete a capire l'esatto meccanismo e in poco tempo supererete ogni problema, ricordati in oltre che grazie al trainer avete a disposizione tutto il tempo che volete (anche per un caffè se lo desiderate).
Il gioco, naturalmente si fa difficile con l'avvicendarsi degli schemi.
Dapprima i nemici sono solo quattro e vagano per tutto lo schermo, questo aiuta molto la nostra pallina che una volta localizzato il primo nemico si può concentrare su di lui saltandogli attorno, appena colpito potrà poi passare al seguente.
Via, via gli schemi si faranno più impegnativi, sia per l'aumento dei nemici sia perché questi cominceranno a girare in delle zone ristrette e per di più spesso protette da ostacoli naturali, come muri, sponde ed altro ancora...
La maggior difficoltà si ha quando due "mostri" si trovano a viaggiare nello stesso spazio ridotto, uno a contatto dell'altro.
A questo punto è inevitabile con lo schiacciamento di uno non far raddoppiare l'altro, non ottenendo così nessun vantaggio.

TATTICA DI GIOCO

Il suggerimento che vi do vale soprattutto negli schemi avanzati.
Se il vostro obiettivo indicato dalla freccia si trova o sopra una mensola o in una zona protetta da altri tipi di ostacoli, cercate di avvicinarvi lentamente frenando i salti.
Salti troppo alti e veloci sono poco controllabili, ed è facile schiacciare alieni non voluti.
Avvicinandovi lentamente riuscirete a governare meglio la vostra palla, con buone possibilità di successo

## SCEGLI OPZIONI TRAINER

**VITE INFINITE : NO** **TEMPO INFINITO : NO**

**DIFFICOLTÀ : 01**

**«iniziare gioco»**

Se invece dovete affrontare un nemico che si sposta affiancato da un altro, la tattica migliore è quella di saltare sempre più velocemente e con frequenza nelle vicinanze dell'obiettivo sperando che un rimbalzo fortunato vi porti sopra al vostro avversario lasciando illeso (per adesso) il suo compare.

Come potrete vedere MARBLE-SLIDE non presenta delle idee incredibilmente rivoluzionarie e forse ha pochi elementi per poter garantire un lungo divertimento agli esperti di giochi di questo genere.
La colonna sonora è simpatica anche se alla lunga può venire a noia.
Questi forse sono gli unici elementi che hanno impedito a MARBLE-SLIDE di essere un super gioco, perché sotto tutti gli altri aspetti è pressoché perfetto.
Alcune sequenze grafiche sono davvero interessanti e soprattuto dànno un qualcosa di simpatico e di vivace al gioco.
Ma queste sono solo le ciliegine su una torta veramente ottima, e se non avete mai provato giochi di questo tipo non vi resta altro che inserire il disco nel vostro Amiga e di giocarvi una volta.
Credetemi non riuscirete più a fermarvi (almeno fino al nostro prossimo numero)

# CODEX

Ne è passata di acqua sotto i ponti dall'ultima volta che ho visto un gioco valido sotto tutti gli aspetti.
Molto spesso i programmatori trascurano un elemento del gioco, a volte la grafica, a volte il sonoro, spesso la trama e altrettando spesso la giocabilità e l'ambientazione. Questa volta devo dire che il gioco, anche se non enorme e interminabile, è veramente ben curato sotto tutti gli aspetti. La trama è avvincente, la grafica ottima e la giocabilità eccellente, e in più avete il trainer e che trainer..... Pensate che potete selezionare:

VITE INFINITE
FORZA INFINITA
FUEL INFINITO
(e se non bastasse)
ANTI COLLISIONI

Vi bastano???, vi assicuro che anche con tutte le funzioni trainer inserite il gioco rimane molto avvincente e appassionante.
Ma ora passiamo a descrivervi il gioco vero e proprio.
CODEX è un tipico gioco "alla Rambo" ovvero uno spara e fuggi, dove per il vostro compito non si limita ad uccidere tutto ciò che vi trovate innanzi ma dovete liberare un vostro compagno tramutato in uccello e cercare di assalire un forte che racchiude poteri misteriosi.
Siete curiosi, certo mi piacerebbe lasciarvi sulle spine ma sono costretto (altrimenti mi sparano) a raccontarvi come continuerete la partita.

IL GIOCO

E' diviso in tre parti, vediamole con ordine.
Prima di tutto vi descrivo il pannello di controllo, indispensabile per sapere il vostro stato di salute e le condizioni delle vostre armi e forze.
In basso sulla destra vedrete una vostra fo-

tografia, se l'immagine è completa vorrà dire che siete in perfetto stato di salute, pian piano che sarete colpiti dalle armi nemiche la vostra foto si trasformerà in un'immagine di uno scheletro.
Lo stesso vale per il vostro volatile seguitore.
Sempre in basso, ma al centro potete osservare la situazione delle vostre munizioni (più il caricatore disegnato è lungo e più avete colpi a disposizione) e quello dell'energia disponibile che vi permette di volare con i retrorazzi.
All'inizio del gioco, vi trovate in un mondo fantascientifico, dai funghi alti come case, falchi e civette omicide e da grossi tronchi a forma di teschio che sparano pericolose ed affamate dentiere (mio nonno ci ha provato anche lui, ma con altri risultati), armati da un grosso fucile a ripetizione, ma soli.
Infatti il nostro amico è tenuto prigioniero in una grossa gabbia posta verso il centro dello schema e chiusa naturalmente a chiave.
Il vostro primo compito è quindi quello di trovare la chiave, prenderla e ritornare alla gabbia e liberare il vostro amico.
Attenzione (soprattutto se non usate il trainer) a non essere colpiti dai falchi che popolano la zona, essi oltre a togliervi una buona fetta di energia vi riducono anche il punteggio della partita.
Una volta liberato il falco "buono" dovete cercare di arrivare insieme a lui in fondo allo schema.
I più grossi ostacoli che incontrerete sono tre loschi personaggi armati fino ai denti e muniti di veicoli volanti. Essi sono molto lenti sparano come degli ossessi e devono essere appesantiti da una centinaio di colpi prima di essere abbattuti.
Cercate sempre di aspettare il vostro aiutante, perché se lo lasciate solo è più vulnerabile, ed inoltre non potete passare lo schema se lui non è con voi.
Una volta arrivati entrambi alla muraglia che indica la fine del primo quadro, potrete entrare nel castello magico.
Attenti, è veramente pericoloso.
Anche in questo caso vi consiglio di procedere sempre in coppia e con la massima prudenza, ogni cosa può rivelarsi pericolosa.
Prima cosa da evitare sono le colonne, esse si alzano e scendono a velocità variante, rimanere intrappolati può essere fatale sia a voi che al vostro amico anche con il trainer inserito.
Secondo ostacolo alquanto pericoloso è il ponte elettrico che troverete a metà dello schema.
NON TOCCATELO MAI pena la morte
Ecco qua spiegato tutto il gioco, ma non ho ancora detto la cosa migliore, che graficamente è splendido.
Oltre ai personaggi che sono disegnati senza alcun risparmio di tinte e animazioni, gli scenari sono vermante grandiosi, non solo per la bellezza e pulizia della grafica ma anche per la fantasia che i programmatori dimostrano di avere avuto.
Si trovano infatti facce di persone, scheletri, corpi di donna disegnati in maniera vermente incredibile.
Impossibile non rimanere affascinati, peccato che come ho detto all'inizio il gioco sia leggermente troppo corto e semplice da terminare, perché altrimenti sarebbe il numero uno nei gioco arcade per Amiga.
Altra nota positiva è la maneggevolezza dei nostri eroi, le cose da fare sono in effetti poche, ma possono essere effettuate con la massima facilità.
Penso di avere detto tutto riguardo questo divertente gioco, come ho annunciato all'inizio a mio parere è uno dei migliori giochi usciti ultimamente, e grazie all'ottimo trainer applicato può essere un divertente passatempo per molte e molte sere.... E inoltre dove lo trovate un altro così bel lieto fine ?????

CODEX

TRAINER

F1 FORZA INFINITA

F2 VITE INFINITE

F3 FUEL

F4 COLLISIONI

# MAGIC WIZARD

E siamo all'ultimo gioco, come si dice.... Ah già dulcis in fundus (o findus) !!!!
E in effetti questo è forse il gioco più accattivante fra i quatrro presentati.
Cosa lo rende tale?, beh prima di tutto 52 livelli di gioco, compresi schemi bonus ed ultracomplessi livelli finali.
Inoltre l'ottima trama del gioco che oltre alla padronanza dell'uso del joystick richiede riflessi, abilità e mente lucida anzi di più.
Per questo il MAGIC WIZARD è il gioco che preferisco, sono sempre stato dell'idea che un gioco per essere completo non deve solo avere una grafica ultra e sonoro stereo, ma soprattutto deve metterci alla prova, stimolandoci e aiutando i nostri riflessi.
In cosa consiste il gioco? E' forse una delle storie più vecchie del mondo (o meglio del mondo dei videogiochi) uno gnomo deve cercare di raccogliere tutti i diamanti sparsi per una miniera e, evitando i nemici, arrivare alla porta e passare allo schema successivo.
Facile vero?, ma MAGIC WIZARD è inoltre contornato da trucchi, bonus, e mille altre diavolerie che ora pian piano cercherà di raccontarvi.
Prima di tutto i diamanti che devono essere raccolti vanno depositati in appositi contenitori dalle forma più svariate, dai vasi ai portaceneri passando per i vasi stessi.
Inoltre è possibile portare solo 4 diamanti per volta, e già nei primi schemi i diamanti da raccogliere sono talmente tanti da costringere il nostro eroe ad alcuni viaggi.
In più, naturalmente, ci sono i nemici rappresentati da gnomi cattivi, strani oggetti volanti, punte e centinaia e centinaia di altri esseri.
Per fortuna ci sono degli aiuti esterni, come armi (fatate naturalmente) trampolini elastici, e frutti portapunti.
Ma andiamo per ordine e partiamo dal primo schema.
Come ho già detto, lo scopo è di uscire dalla porta che indica la fine dello schema, ma essa rimane chiusa finché non si raccolgono tutti i diamanti e li si pone negli appositi contenitori.
Il gioco è fondamentalmente un labirinto, e quindi il percorso da seguire è praticamente da scoprire, anche se altre strade possono ugualmente portare ad una valida soluzione.
Si parte solitamente in alto a destra sullo schermo, adagiati comodamente su delle soffici e bianche nuvole, per spostarsi si usa il joystick nei modi tradizionali, per scendere si possono sfruttare le scale o se avete fretta non abbiate paura nel lanciarvi nel vuoto, non vi accadrà assolutamente nulla.
Per salire oltre alle già citate scalinate potete usufruire di trampolini che si gonfiano quando vi trovate sopra e premete il tasto di fuoco.
Essi vi catapultano esattamente e delicatamente nella nuvola sovrastante, qualsiasi sia l'altezza del salto da compiere.
Utilissimi non trovate, magari ci fossero anche qui da noi!!.
Una volta arrivati sulla superficie terrestre, dove solitamente è posizionata la porta di

**MAGIC WIZARD**

**TRAINER**

**F1 VITE**

**F2 TEMPO**

**(+ –) LIVELLO**

DA 1 A 51

uscita dello schema, dovete trovare l'entrata per il labirinto sottostante, nel quale si svolge la seconda parte del gioco.
In esso ci sono due tipi di terreno e diversi ostacoli e nemici da affrontare.
I terreni si differenziano in friabili e di roccia.
Quelli friabili sono attraversabili dal nostro gnomo, ma non dai nemici, mentre la roccia crea una barriera insormontabile per tutti.
Nei primi schemi la parte più complessa, si svolge proprio nel sottosuolo, una sola manovra errata provoca abbastanza sicuramente la perdita di una vita, in quanto spesso nel sottosuolo la via da percorrere è unicamente una sola.
Negli schemi successivi, le difficoltà vengono al contrario dall'alto, perché i recipienti per i diamanti sono posti nelle nuvole più alte.

GLI AIUTI

Come detto ci sono, per fortuna, molti aiuti sparsi per il gioco.
Onestamente, se dovessi elencarvi tutti quelli trovati nei 51 schemi dovrei scrivere per altre trenta pagine, mi limiterò così a descrivervi i più importanti.

LA FRAGOLA.
Se magiate questo frutto avrete una supercarica di energia, molto ma molto utile.

IL FULMINE.
Vi permette di sparare strani colpi, letali a tutti i nemici.

LA SFERA.
Vi fornisce un colpo particolarmente potente e guidabile. Esso, come i missili a ricerca, "sente" il nemico e lo segue fino al raggiungimento dell'obiettivo.

LA POZIONE MAGICA.
Vi rende immortali per alcuni secondi, nei quali potete lanciarvi contro i nemici senza alcun problema.

L'unico neo, ed era prevedibile, di queste armi è che durano veramente troppo poco, solo pochi secondi, o pochi colpi.
In ogni schema si possono trovare alcune di queste armi, o altre, sostanzialmente simili ma di aspetto diverso, cercate di accaparvele tutte ma di usarle solo quando ne avete veramente bisogno.
Ci sono oltre alle armi altre particolarità del gioco che si possono tradurre in piccoli ma decisivi aiuti per il vostro compito, fra questi voglio ricordare:

LE MELE.
Esse non possono essere superate, ma solo spostate dal nostro gnome, se utilizzate bene possono essere letali per i nemici, provate e spingerle contro di essi o farle cadere, togliendo la terra friabile da sotto.
Se centrerete un nemico avrete un ottimo bonus di punti.

LE PORTE MAGICHE.
Vi trasformano da un punto all'altro dello schema, utilissime per scappare a nemici troppo ostinati a darvi la caccia, o per disorientare le protezioni viventi che spesso i diamanti hanno.

Ogni cinque schemi "reali" di gioco vi è uno schema "bonus" nel quale unico vostro scopo è quello di fare il maggior numero di punti.
Lo schema bonus è molto semplice da spiegare, invece dei nemici il terreno è popolato da simpatici palloncini colorati, ogni colore vale un certo punteggio, per abbatterli dovete o sparare con una delle armi che troverete nello schema o saltare addosso ad essi.
Più velocemente finirete lo schema è più punti ed energia supplettiva vi sarà fornità.
Dimenticavo di parlare di una delle cose fondamentali di questo gioco, di cosa??? Ma del trainer...
E' assolutamente splendido e completo, vi offre la possibilità di avere vite ed energia infinita ed inoltre "fiato alle trombe" potete partire dallo schema che più vi interessa.
Infatti agendo sui tasti "+" e "-" potrete decidere il numero relativo dello schema iniziale.
Interessante vero ???.
In conclusione, certo non voglio raccontarvi tutto, altrimenti perdete subito tutto il divertimento, aspettatevi dunque mille e mille altre sorprese, perché sotto sotto non vi ho detto che ......
Ed ora amici è tempo di saluti, spero che almeno uno di voi sia riuscito ad arrivare

vivo fin qui e a leggere queste ultime righe, se non ci siete riusciti o avete provato disgusto per l'italiano (ma non era arabo) usato per scrivere queste pagine non ne abbiate a male, spero invece di avervi interessato e se non ci sono riuscito pazienza, lo faranno i giochi allegati (non allagati) al mio posto.

PS. DIMENTICAVO, PER QUALSIASI CRITICA O COMPLIMENTO (SE MAGARI CE NE FOSSE UNO) SCRIVETE A ..........MI dispiace ma ho staccato il trainer autolesionista..!!!!!!!!!!

È IN EDICOLA